

## PENGGUNAAN APLIKASI QUIZWHIZZER DALAM PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA (MUFRADAT) BAHASA ARAB

Nurhanisa<sup>1</sup>, Hasmawati<sup>2\*</sup>, Fatkhul Ulum<sup>3</sup>

Universitas Negeri Makassar

hasmawati@unm.ac.id

---

### Abstract

The limited number of studies on the use of the QuizWhizzer application in Arabic vocabulary learning serves as the background for this research, despite its significant potential to support language skills at the Madrasah Aliyah level. This Classroom Action Research aims to examine the planning, implementation, and outcomes of using the QuizWhizzer application as a learning medium to enhance students' mastery of Arabic vocabulary. The study was conducted over two cycles, each consisting of two sessions, involving 13 tenth-grade students at MA Syekh Yusuf Sungguminasa. The independent variable in this research is the QuizWhizzer application, while the dependent variable is the mastery of Arabic vocabulary. Data collection techniques included observation for qualitative data and evaluation tests for quantitative data. The results indicate that the lesson planning was carried out systematically, and the implementation successfully improved teacher-student interaction. Students' evaluation scores increased from an average of 72.69% in the first cycle to 85.00% in the second cycle, representing a 12.31% improvement. These findings demonstrate that the use of QuizWhizzer as a learning medium is effective in helping students achieve the Minimum Competency Criteria and significantly enhancing their mastery of Arabic vocabulary.

**Keywords:** Learning Media; Quizwhizzer; Arabic Vocabulary; Learning Effectiveness; Classroom Action Research

**Abstrak:** Terbatasnya studi mengenai pemanfaatan aplikasi QuizWhizzer dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab menjadi latar belakang penelitian ini, meskipun media tersebut memiliki potensi besar dalam mendukung keterampilan berbahasa di tingkat Madrasah Aliyah. Penelitian

Tindakan Kelas ini bertujuan mengkaji perencanaan, pelaksanaan, dan hasil penggunaan aplikasi QuizWhizzer sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan, dengan subjek sebanyak 13 siswa kelas X di MA Syekh Yusuf Sungguminasa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aplikasi QuizWhizzer, sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan kosakata bahasa Arab. Teknik pengumpulan data mencakup observasi untuk data kualitatif dan tes evaluasi untuk data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran telah dilakukan secara sistematis, dan pelaksanaannya mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Nilai evaluasi siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 72,69% pada siklus I menjadi 85,00% pada siklus II, atau meningkat sebesar 12,31%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam membantu siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab secara signifikan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; *Quizwhizzer*; Kosakata Bahasa Arab; Efektivitas Pembelajaran; Penelitian Tindakan Kelas

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era global. Pada dasarnya, pendidikan berupaya memaksimalkan potensi manusia untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan (Sephia, 2024). Seiring berkembangnya era digital, teknologi informasi telah menjadi sangat populer dan digunakan oleh siswa untuk berbagai tujuan, seperti mencari informasi, berkolaborasi dengan teman, dan meningkatkan keterampilan belajar. Selain itu, teknologi informasi juga memberikan ruang bagi guru dalam mengembangkan strategi pengajaran yang inovatif dan melibatkan siswa secara aktif (Septiani & Santi, 2022).

Salah satu elemen penting dalam pendidikan bahasa adalah mempelajari bahasa asing seperti bahasa Arab. Kemampuan yang diperlukan untuk mempelajari bahasa Arab tidak jauh berbeda dengan kemampuan yang dibutuhkan untuk mempelajari bahasa asing lainnya, seperti bahasa Spanyol, Mandarin, Inggris dan lain-lain. Empat aspek kemampuan berbahasa Arab yang perlu dikuasai meliputi kemampuan berbicara (maharah kalam), kemampuan mendengarkan (maharah istima'), keterampilan menulis (maharah al-kitabah), dan kemampuan membaca (maharah qira'ah). Keempat kompetensi ini menjadi aspek penting dalam belajar bahasa Arab dan didukung oleh tiga unsur kebahasaan, yaitu kosakata, tata bahasa dan bunyi (Zahirah, 2023).

Bahasa Arab kini menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di lembaga pendidikan Indonesia dan digunakan sebagai bahasa pengajaran dalam beberapa jurusan. Bahasa Arab menjadi kunci untuk memahami makna dan konteks dari sumber hukum dan pedoman hidup bagi umat Islam yaitu Al-Quran dan Hadits (Kurnia & Putri, 2022). Selain itu, bahasa Arab menjadi mata pelajaran yang terintegrasi dalam kurikulum pendidikan formal di Indonesia. Selaras dengan itu (Utami, 2020) mengatakan bahwa pada masa lampau, bahasa Arab hanya diajarkan di pesantren, namun perkembangan zaman telah memperluas akses bahasa Arab ke berbagai lembaga pendidikan, termasuk sekolah dan madrasah Islamiyah.

Menguasai bahasa Arab memerlukan usaha dan dedikasi yang cukup besar karena bahasa ini terdengar asing bagi banyak siswa (Tamsil, 2020). Sama halnya yang terjadi di MA Syekh Yusuf Sungguminasa, lingkungan siswa memakai bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari. Tidak jarang juga memakai bahasa daerah yaitu bahasa Makassar. Dalam pembelajaran bahasa asing aspek terpenting untuk siswa dapat menguasai bahasa tersebut adalah pada penguasaan kosakata. Demikian halnya dengan pendapat (Azizah, 2020) yang mengemukakan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab sangat diperlukan dalam mempelajari bahasa Arab karena merupakan fondasi utama. Dengan memiliki perbendaharaan kosakata yang cukup, seseorang dapat berkomunikasi dan menulis dalam bahasa Arab dengan lebih efektif. Kosakata yang memadai menjadi kunci untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab.

Mengacu pada hasil wawancara serta observasi yang dilakukan dengan guru bahasa Arab kelas X MA Syekh Yusuf Sungguminasa pada tanggal 28 Agustus 2024 mengenai kondisi kegiatan pembelajaran bahasa Arab, mengindikasikan minat belajar siswa masih kurang sehingga siswa masih banyak yang sangat kurang pemahamannya terhadap pembelajaran bahasa Arab. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Adapun beberapa faktor penyebabnya yaitu sebagian besar siswa dari latar belakang sekolah umum, kurangnya perhatian siswa dalam menerima materi, kondisi ini tercermin dari banyak siswa yang tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai batas waktu yang ditentukan, kurangnya kemampuan siswa dalam membaca Al-Quran, beserta penerapan media yang kurang memikat serta minim interaksi oleh guru (media yang sering digunakan dalam hal ini adalah buku pelajaran).

Berfokus pada masalah utama siswa yang masih belum mahir berbicara menggunakan bahasa Arab adalah karena kurangnya hafalan serta penguasaan mufradat, sedangkan penguasaan mufradat merupakan fondasi utama dalam belajar bahasa (Falah & Banurea, 2024). Mempelajari dan menguasai kosa kata adalah langkah awal untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya. Serta Pembelajaran tatap muka yang hanya mengandalkan metode ceramah dan pemberian tugas kelompok mengakibatkan menurunnya motivasi, konsentrasi, dan ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Media pembelajaran yang sesuai dapat memicu motivasi siswa untuk belajar lebih giat dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran. (Susanto & Ismaya, 2022). Motivasi belajar yang kuat juga merupakan kunci untuk meningkatkan semangat dan kesungguhan siswa dalam belajar (Yulianti & Utami, 2024). Sehingga penulis tertarik untuk menerapkan metode pendidikan dengan menggunakan media berbasis teknologi informasi melalui aplikasi *quizwhizzer*. Penggunaan aplikasi *quizwhizzer* diharapkan menjadi media pembelajaran yang efisien untuk memperkuat kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab (Dewi & Liana, 2024).

Peneliti mengkaji penelitian-penelitian terdahulu yang membuktikan peningkatan hasil belajar dari penggunaan aplikasi *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran, di antaranya yaitu riset yang dilaksanakan oleh, Ramadanila (2023) yang mengemukakan bahwa keterampilan mendengarkan siswa sebelum menggunakan metode *quizwhizzer* menunjukkan tingkat yang minim dengan perolehan nilai rata-rata 57, lalu setelah menggunakan metode *quizwhizzer* keterampilan mendengarkan siswa meningkat dengan nilai rata-rata 76. Sehingga dapat diuraikan bahwa penggunaan metode *quizwhizzer* meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa dalam pembelajaran bahasa arab dengan tingkat keberhasilan 33%. Sephia (2024), dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa hasil dari kelas eksperimen berbeda nyata dibandingkan dengan kelas kontrol. Kontras ini terlihat dari nilai rata-rata kelas kontrol yang mencapai 70,00, sedangkan kelas eksperimen mencapai nilai rerata 80,65. Berdasarkan temuan ini, dapat dirangkum bahwa implementasi media *quizwhizzer* ketika pembelajaran mufradat bahasa Arab di kelas X MAN 2 Hulu Sungai Utara memberikan dampak positif yang sangat baik, dengan rata-rata pencapaian siswa yang signifikan. Huda (2024), dengan hasil penelitian tentang maharah qiro'ah siswa sebelum menerapkan media *quizwhizzer* kelas eksperimen mencakup skor rata-rata 44,65, sedangkan kelas kontrol memperlihatkan rata-rata skor 52,12. Setelah penerapan media *quizwhizzer* antusias siswa cukup tinggi dalam belajar maharah qiro'ah, terlihat dari uraian peneliti yang

menyatakan rata-rata skor di kelas eksperimen mencapai 84,38, sementara di kelas kontrol hanya sebesar 52,30.

Kajian ini mengisi gap dengan media pembelajaran berbasis teknologi, didukung oleh pendapat dari Ramli (2012) yang mengatakan bahwa fungsi media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga aspek pokok. Pertama, media pembelajaran yang digunakan secara efektif dapat membantu mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, baik dalam hal teknik pembelajaran maupun penguasaan materi. Kedua, media pembelajaran dapat membantu siswa dengan memungkinkan mereka menyerap materi pembelajaran lebih cepat melalui penyajian pesan yang efektif, serta membangun Aspek psikologis seperti persepsi, respons, memori, emosi, kognisi, imajinasi, dan inteligensi karena stimulus yang kuat dari media pembelajaran. Ketiga, penerapan media pembelajaran yang efektif dapat memperbaiki mutu proses belajar-mengajar sehingga berkontribusi pada peningkatan prestasi pembelajaran.

Sasaran utama dalam pengajaran kosakata bahasa Arab menurut Mustofa (2017) adalah siswa dapat memperoleh kosakata baru melalui bacaan atau dengan memahami apa yang didengar, mengajarkan siswa untuk mengucapkan kosakata dengan tepat, karena artikulasi yang akurat berdampak pada kemampuan membaca dan berbicara yang efektif dan benar. memahami arti kosakata saat digunakan dalam situasi penggunaan kalimat yang spesifik, mampu menginterpretasikan dan mengaplikasikan kosakata dalam bahasa lisan dan bahasa tulisan sesuai dengan situasi dan topiknya.

Pengajaran kosakata dapat terlaksana dengan efektif menggunakan media *quizwhizzer* dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Wahyuningsih et al. (2021) bahwa aplikasi *quizwhizzer* menawarkan pendekatan edukatif yang naratif dan fleksibel melalui games edukasi. Menjadikannya media evaluasi dengan suasana belajar yang seru dan menumbuhkan antusiasme belajar siswa. Dengan akses mudah ke media pembelajaran saat ini, pendidik dapat memanfaatkan dan mengasah aplikasi *quizwhizzer* untuk menciptakan evaluasi yang efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Ramadanila (2023) juga mengemukakan bahwa *quizwhizzer* merupakan metode pembelajaran berbasis teknologi yang mampu membentuk peserta didik lebih aktif, produktif dan kreatif. Dalam dunia pendidikan, metode ini diterapkan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Dengan demikian, *quizwhizzer* dapat meningkatkan

partisipasi siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan membantu guru mengevaluasi keberhasilan pembelajaran (Alfianistiawati et al., 2022).

Merujuk pada hasil penelitian terdahulu seperti yang telah disebutkan sebelumnya dan hasil observasi di sekolah MA Syekh Yusuf Sungguminasa, Kabupaten Gowa peneliti melakukan penelitian tentang “Penggunaan Aplikasi *Quizwhizzer* dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata (*Mufradat*) Bahasa Arab Siswa ”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa selama penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan berbasis digital dalam konteks peningkatan penguasaan mufradat (kosakata) bahasa Arab siswa kelas X MA Syekh Yusuf Sungguminasa Kabupaten Gowa.

## **METODE**

Studi Penelitian Tindakan Kelas ini menerapkan model Hopkins, yang melibatkan beberapa tahapan penelitian, yaitu dimulai dari identifikasi masalah kemudian dilanjutkan dengan membuat rencana, melaksanakan tindakan, mengobservasi, dan merefleksikan. Hasil refleksi digunakan untuk menyusun rencana berikutnya, melaksanakan tindakan, mengobservasi, dan merefleksikan kembali. Penelitian berlangsung pada semester genap tahun 2025 di MA Syekh Yusuf Sungguminasa yang bertempat di Jl. Sirajuddin Rani, Sungguminasa, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa. Sebanyak 13 siswa kelas X MA Syekh Yusuf Sungguminasa yang menjadi subjek dalam riset ini. Dalam riset ini, terdapat dua jenis variabel yang diteliti: variabel bebas (X), yaitu penggunaan media pembelajaran QuizWhizzer, dan variabel terikat (Y), yaitu penguasaan kosakata bahasa Arab oleh siswa.

Tahapan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus melibatkan empat fase utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Di fase perencanaan, peneliti mempersiapkan modul ajar, materi pembelajaran, soal tes, dan lembar observasi. Tahap pelaksanaan tindakan melibatkan pengenalan aplikasi *QuizWhizzer*, pembahasan materi, diskusi kelompok, dan pemberian tes. Tahap observasi dilakukan untuk menilai kegiatan siswa dan guru selama pembelajaran, sedangkan tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil sementara dan memperbaiki perencanaan untuk siklus berikutnya.

Penelitian ini menerapkan proses pengumpulan data melalui observasi dan tes. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk memantau kegiatan pembelajaran dari

awal hingga akhir pembelajaran dan mengetahui dampak penggunaan aplikasi *quizwhizzer* bagi guru dan siswa. Tes diberikan untuk mengidentifikasi tingkat penguasaan kosakata (*mufradat*) bahasa Arab siswa, pada setiap akhir tindakan tes diterapkan kepada siswa guna mengetahui tingkat kemajuan dalam menguasai mufradat, di setiap akhir siklus setelah pokok bahasan dengan penerapan media aplikasi *quizwhizzer*. Bentuk tes yang diberikan kepada siswa dalam penelitian ini adalah 3 jenis soal yaitu soal pilihan ganda, soal menjodohkan, dan soal isian.

Analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Riset ini menggunakan interpretasi data kualitatif sebagai upaya untuk memahami proses dan umpan balik dari siswa selama aktivitas belajar dengan media pembelajaran yang diamati melalui lembar observasi. Hasil tes kemampuan penguasaan mufradat siswa kelas X MA Syekh Yusuf Sungguminasa menggunakan media pembelajaran dari aplikasi *quizwhizzer* merupakan analisis data kuantitatifnya. Penilaian akhir dari hasil tes ini dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Hasil dari penilaian akhir yang diperoleh masing-masing siswa kemudian dirata-ratakan. Untuk mengetahui rata-rata pencapaian kemampuan penguasaan mufradat siswa di akhir tiap siklus pembelajaran digunakan analisis deskriptif statistik dengan cara dari rumus berikut.

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

x = skor rata-rata

$\sum x$  = total keseluruhan nilai yang didapatkan

n = jumlah peserta

Sudjono (dalam Zahirah, 2023:31)

**Tabel 1. Kategori Standar Ketuntasan Penguasaan Mufradat Siswa**

Nilai	Kategori Ketuntasan
0-74	Tidak Tuntas
75-100	Tuntas

Sumber: MA Syekh Yusuf Sungguminasa

Ukuran keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan secara signifikan dalam penguasaan mufradat siswa MA Syekh Yusuf Sungguminasa dengan menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *quizwhizzer*. Penguasaan mufradat dianggap meningkat jika nilai rata-rata pada setiap siklus menunjukkan hasil signifikan pada setiap siklusnya. Tuntas atau tidak tuntasnya siswa dapat dilihat dari hasil tes evaluasi yang mencapai target sama atau lebih dari nilai kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu  $\geq 75$ .

## HASIL

Pelaksanaan siklus I berlangsung dalam dua kali pertemuan pada tanggal 05 dan 10 Februari 2025, pelaksanaan siklus II diadakan pada tanggal 12 Februari 2025 dan dilanjutkan dengan pertemuan kedua pada tanggal 17 Februari 2025, dengan diikuti oleh 13 orang siswa kelas X Menggunakan aplikasi *quizwhizzer* sebagai langkah untuk mengembangkan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa kelas X MA Syekh Yusuf Sungguminasa Kab. Gowa. Materi pembelajaran pada penelitian ini sesuai dengan bahan ajar yang berlangsung di kelas yaitu pembelajaran bab 5 tentang *الهواية* (hobi). Hasil analisis siklus I terlihat bahwa masih terdapat aspek yang memerlukan perbaikan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga, dilakukan kembali upaya pada siklus kedua demi mencapai hasil yang lebih memuaskan yaitu diharapkan adanya peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa dalam penggunaan aplikasi *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran.

**Tabel 2. Hasil Observasi Kegiatan Siswa**

No.	Aktivitas	Rata-Rata Keaktifan Siswa (%)
1.	<b>Siklus I</b>	
	Pertemuan Pertama	55%
	Pertemuan Kedua	73%
2.	<b>Siklus II</b>	
	Pertemuan Pertama	83%
	Pertemuan Kedua	90%

Tabel 2 merupakan hasil observasi kegiatan siswa pada dua siklus dengan jumlah dua pertemuan dalam setiap siklus. Data yang ada menggambarkan bahwa pada tahap siklus I pertemuan pertama hasil rata-rata siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran sebanyak 55%, fakta ini mengindikasikan bahwa partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Pertemuan kedua di siklus I menunjukkan adanya perkembangan sebesar 73%, hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai mengalami peningkatan dalam hal keaktifan ketika pembelajaran menggunakan aplikasi *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran. Meskipun begitu, hal ini belum dikategorikan sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75%. Data siklus I yang menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang menjadi acuan perbaikan untuk dilakukan pada siklus II. Pertemuan pertama di siklus II rata-rata keaktifan peserta didik menunjukkan kemajuan yang nyata selama proses pembelajaran yaitu sebesar 83%, lalu pada pertemuan kedua siswa semakin aktif dalam kontribusi pembelajaran yang optimal di kelas. Sehingga, memperoleh rata-rata sebesar 90%, hal ini menjadi tolak ukur dari manfaat penggunaan aplikasi *quizwhizzer* yang diterapkan dalam pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menguasai mufradat bahasa Arab siswa, khususnya di kelas X.

Setelah materi pembelajaran pada dua pertemuan dengan menggunakan aplikasi *quizwhizzer* sebagai alat bantu pembelajaran tuntas, evaluasi akhir siklus I dilakukan untuk menilai kemajuan siswa dalam penguasaan *mufradat* bahasa Arab. Tepatnya terlaksana pada tanggal 10 Februari 2025 yang dihadiri 13 orang siswa memperoleh hasil tes yang masih perlu dioptimalkan. Hasil rerata siswa yang bersumber dari penilaian tes evaluasi adalah

sebesar 72,69 dengan nilai tertinggi yang dicapai 80 dan nilai terkecil yang dihasilkan adalah 60.

Siklus II diakhiri dengan pemberian soal tes evaluasi pada tanggal 17 Februari 2025, yang melibatkan seluruh peserta belajar kelas X sebanyak 13 orang. Evaluasi siklus ke II ini sama pelaksanaannya dengan siklus ke I yaitu pada akhir siklus di pertemuan kedua setelah materi pembelajaran yang menggunakan aplikasi *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran tuntas. Dari hasil evaluasi akhir siklus II ini, diperoleh bahwa selama pembelajaran dengan tema materi *الهواية* (Hobi) mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya, skor rata-rata yang diperoleh adalah 85. Berdasarkan tes evaluasi siklus II ini, memperoleh data bahwa seluruh siswa telah mencapai standar nilai KKM sekolah dengan perolehan nilai tertinggi adalah 95 yang dicapai oleh 4 orang siswa, dan skor terendah 75 yang diperoleh oleh 3 orang siswa. Dari hasil tes evaluasi siklus II disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *quizwhizzer* sangat efektif dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu siswa lebih mahir dalam menguasai mufradat bahasa Arab.

**Tabel 3. Klasifikasi Tingkat Penguasaan Mufradat Siswa**

No	Kemampuan	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Nilai 75 Ke Atas	8	61,53	13	100
2	Nilai 75 Ke Bawah	5	38,46	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>13</b>	<b>100</b>	<b>13</b>	<b>100</b>

Data pada Tabel 3 mengindikasikan bahwa sebanyak 5 siswa dalam tes siklus I belum mencapai standar KKM (Standar Ketuntasan Minimal) menurut ketentuan sekolah. Sebanyak 61,53% atau setara dengan 8 orang dari 13 siswa yang berhasil meraih nilai 75 ke atas sebagai indikator terpenuhinya KKM. Pada siklus II penguasaan mufradat siswa semakin meningkat dengan frekuensi seluruh siswa yang berjumlah 13 orang yang dinyatakan telah mencapai nilai KKM.

Hasil peningkatan dari tes evaluasi untuk mengukur kemajuan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa selama dua siklus dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4. Peningkatan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab**

Nilai Siklus I	72,69
Nilai Siklus II	85
<b>Peningkatan</b>	<b>12,31%</b>

Berdasarkan data tabel 4, nilai rerata siswa di siklus I tercatat sebesar 72,69, hal ini belum dianggap tuntas karena masih di bawah standar KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 75. Pada tahap siklus II, skor rata-rata peserta didik setelah menggunakan aplikasi *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran yaitu sebesar 85. Fakta ini mengindikasikan adanya kenaikan yang berarti dari siklus I ke siklus II dengan persentase sebesar 12,31%.

## PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan pengamatan awal di MA Syekh Yusuf Sungguminasa Kab. Gowa untuk mengumpulkan data tentang proses pembelajaran bahasa Arab dan mengidentifikasi komponen-komponen yang perlu diperbaiki. Selama observasi, peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Arab tentang tantangan yang dihadapi dalam pengajaran bahasa Arab, permasalahan yang hadapi siswa, serta hasil pembelajaran bahasa Arab siswa khususnya kelas X. Berdasarkan penjelasan guru, tantangan yang dihadapi ketika pembelajaran adalah kurangnya penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk latar belakang siswa yang belum memiliki dasar bahasa Arab dan kurangnya penggunaan teknik pembelajaran yang efektif. Siswa juga mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran dikarenakan variasi belajar yang monoton yaitu pembelajaran menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa merasa tidak terlibat dan mudah bosan. Hal ini berbanding terbalik dengan pernyataan (Leuwol et al., 2023) yang mengungkapkan bahwa agar semangat belajar siswa bertambah, sangat diperlukan upaya untuk mengembangkan cara mengajar yang inovatif dan interaktif. Evaluasi efektivitas metode pembelajaran juga perlu dilakukan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Data yang diperoleh selama observasi awal juga menyatakan bahwa hasil pembelajaran siswa terhadap *mufradat* bahasa Arab belum maksimal dan masih sangat

rendah perbendaharaan kosakatanya. Sehingga, perlu dilakukan tindakan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan mufradat bahasa Arabnya. Sejalan dengan temuan studi (Handayani et al., 2021) yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata yang luas memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan lebih efektif dan akurat, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dengan memiliki perbendaharaan kosakata yang kaya, seseorang dapat mengekspresikan diri dengan lebih baik dan memahami berbagai konteks komunikasi dengan lebih tepat.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, peneliti mulai menyusun perencanaan pembelajaran yang efektif bagi siswa. Sejalan dengan (Azis et al., 2023) yang mengatakan setelah melakukan diskusi, tahap selanjutnya adalah pendampingan langsung untuk mengidentifikasi fokus masalah penelitian. Kemudian, dilakukan perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi untuk meningkatkan pemahaman. Tahap perencanaan dalam penelitian ini meliputi membuat modul ajar kemudian ditinjau oleh guru bahasa Arab kelas X MA Syekh Yusuf Sungguminasa, setelah ditinjau dan layak untuk dijadikan bahan mengajar. Kemudian, peneliti menyiapkan materi pembelajaran dalam aplikasi *quizwhizzer*, peneliti juga menyiapkan soal interaktif dalam aplikasi *quizwhizzer*, serta peneliti juga menyusun lembar pengamatan atau observasi untuk siswa dan guru bahasa Arab kelas X dan menyiapkan soal tes evaluasi untuk mengetahui peningkatan penguasaan *mufradat* bahasa Arab siswa.

Media pembelajaran, baik fisik maupun non-fisik, difungsikan sebagai alat bantu yang strategis untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran dalam proses pemberian materi. Dengan menggunakan media ini, peserta didik dapat menerima materi dengan lebih cepat dan menarik, sehingga meningkatkan minat belajar mereka (Amka, 2018). Hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang penggunaan aplikasi *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran yang interaktif dalam upaya memperluas perbendaharaan kata bahasa Arab siswa. *Quizwhizzer* merupakan aplikasi *game* yang dirancang sebagai aplikasi pembelajaran yang edukasi, memberikan pengalaman yang naratif dan pembelajaran yang fleksibel. *Quizwhizzer* juga dapat menjadi alat yang efektif dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif, sehingga mempermudah siswa dalam mencapai target pembelajaran dengan suasana yang lebih menyenangkan (Sephia, 2024).

Proses pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan aplikasi *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran, peneliti menemukan beberapa kekurangan dalam kinerja guru pada setiap pertemuan selama pembelajaran berlangsung yang tertuang dalam lembar observasi kegiatan guru, kemudian menjadi bahan pertimbangan untuk perbaikan pada pertemuan berikutnya. Proses pembelajaran dapat dievaluasi melalui pengamatan dan kemudian dilakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Azis et al., 2023). Dengan menerapkan hasil perbaikan secara berkelanjutan, proses pembelajaran dapat terus ditingkatkan hingga mencapai standar kualitas yang diharapkan. Dalam beberapa kesempatan saat proses pelaksanaan pembelajaran, guru melewatkan hal-hal penting seperti penyampaian motivasi dan tujuan pembelajaran di awal pertemuan. Guru juga sering kali tidak memberi ruang untuk siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang masih membingungkan. Serta terkadang guru tidak memfasilitasi siswa untuk membuat rangkuman materi pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu yang mengharuskan pembelajaran berikutnya segera dimulai.

Hasil yang diperoleh dalam penggunaan aplikasi *quizwhizzer* ketika pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran mengalami kemajuan, dibuktikan melalui perolehan hasil rata-rata siswa saat implementasi siklus pertama, hanya 72,69 lalu meningkat pada siklus II yaitu sebesar 85. Setelah empat kali pertemuan, siswa juga menunjukkan peningkatan minat dan antusiasme dalam pembelajaran yang membahas kosakata (mufradat) bahasa Arab terlihat dari keaktifan siswa dalam pembelajaran yang awalnya hanya 55% meningkat menjadi 90% di akhir pertemuan. Hal ini juga dipicu karena pemanfaatan media dalam pembelajaran yang interaktif dan efektif serta melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media interaktif dapat mendorong terciptanya proses belajar yang lebih dinamis dan interaktif, hingga mampu merangsang ketertarikan dan motivasi siswa dalam belajar (Utomo, 2023). Berdasarkan temuan penelitian mengindikasikan peningkatan penguasaan kosakata (mufradat) bahasa Arab siswa selama penggunaan aplikasi *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan kualitas pembelajaran kosakata (mufradat) siswa.

Penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan, seperti penggunaan sampel yang cukup minim yaitu 13 siswa kelas X MA Syekh Yusuf Sungguminasa, sehingga hasil penelitian ini mungkin tidak dapat digeneralisasi secara luas. Keterbatasan lain dari riset ini terletak pada kurangnya kontrol terhadap variabel lain yang mungkin berdampak pada hasil, seperti

kemampuan dasar siswa maupun pengaruh lingkungan di luar proses pembelajaran formal. Dengan demikian, temuan dalam penelitian ini sebaiknya diinterpretasikan dengan hati-hati pada studi selanjutnya dengan jumlah responden yang lebih banyak dan metode yang lebih terkontrol sangat diperlukan untuk memvalidasi temuan ini.

## KESIMPULAN

Penelitian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan aplikasi *QuizWhizzer* memiliki pengaruh yang signifikan dalam menunjang pemahaman mufradat bahasa Arab pada siswa kelas X MA Syekh Yusuf Sungguminasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor penguasaan mufradat siswa mengalami peningkatan sebesar 12,31%, dari rata-rata 72,69% pada evaluasi akhir siklus I menjadi 85% pada evaluasi akhir siklus II. Selain peningkatan kognitif, aplikasi ini juga berdampak positif terhadap aspek afektif, yakni peningkatan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dengan tingkat keaktifan yang naik dari 55% menjadi 90% di akhir siklus II. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi digital yang interaktif, seperti penggunaan *QuizWhizzer*, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam menguasai kosa kata bahasa Arab.

Studi ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab yang relevan dengan kebutuhan generasi digital. Pertama, penelitian ini memperkuat pentingnya integrasi aplikasi berbasis *game* edukatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Kedua, hasil penelitian ini memberikan validasi empiris terhadap efektivitas penggunaan *QuizWhizzer* dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa dalam konteks pendidikan formal di madrasah. Ketiga, studi ini menyajikan contoh konkret bagi para pendidik, khususnya guru bahasa Arab, dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar penelitian selanjutnya melakukan eksplorasi longitudinal selama enam bulan untuk menguji stabilitas hasil temuan serta mengamati perkembangan pemahaman mufradat siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain itu, perluasan cakupan penelitian ke lima sekolah lain di Provinsi Sulawesi Selatan akan membantu meningkatkan generalisasi temuan dan memastikan representasi yang lebih komprehensif. Penelitian mendatang juga dapat difokuskan pada pengembangan strategi

pembelajaran bahasa Arab yang lebih terpadu, dengan mengintegrasikan penggunaan aplikasi *QuizWhizzer* bersama pendekatan kooperatif dan berbasis proyek guna menghasilkan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dan aplikatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>
- Amka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Nizamia Learning Center. <https://www.researchgate.net/publication/343039632>
- Aziz, M., Tikollah, R., Sahade, S., Azis, F., & Samsinar, S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 53–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.544>
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab melalui penggunaan media word wall. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
- Dewi, S. maliya, & Liana, C. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Berbasis Quizwhizzer Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 7 Surabaya. *AVATARA Journal Pendidikan Sejarah*, 15(4), 1–10. <https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/63785>
- Falah, M. F., & Banurea, N. R. (2024). Penggunaan Media Flashcard dalam Pembelajaran Kosakata Pada Keterampilan Berbicara Siswa Mtsn 2 Aceh besar. *Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 14(1), 84–85. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/ls.v14i1.23468>
- Handayani Pramukti, R., & Chamdani, M. (2021). Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9, 888–895. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v9i3.53892>
- Huda, M. (2024). Efektivitas Penerapan Media Quiz Whizzer Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas XII MIPA 1 Di MAN 1 Mojokerto [Skripsi]. Universitas KH. Abdul Chalim Mojokerto.
- Kurnia, E. W., & Putri, N. (2022). *Taṭwīr Wasīlah Taqwīm Al-Mufradāt Bistikhdām QuizWhizzer Li As-Shaf Ats-Tsâmin Bi Al-Madrasah Al-Tsânanīyah Al-Islâmiyah Al-Hukûmiyah 1 Payakumbuh*. *Lisaanuna Ta`lim Al-Lughab Al-Arabīyah*: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 5(2), 205–215. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15548/lisaanuna.v5i2.4631>
- Leuwol, F. S., Basiran, Solehuddin, Moh., Vanchapo, A. R., Sartipa, D., & Munisah, E. (2023). Efektivitas metode pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di sekolah. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(3), 988–999. <https://doi.org/https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.899>

- Mustofa, S. (2017). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif. UIN Maliki Press.
- Ramadanila, anggi. (2023). Penggunaan Metode *Quizwhizzer* dalam pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendengarkan (Studi Pra-Eksperimen pada Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Agama Islam negeri 2 Bandung) [Skripsi]. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Ramli, M. (2012). Media dan Teknologi Pembelajaran. IAIN Antasari Press.
- Sephia, E. (2024). Efektivitas penggunaan Media *Quizwhizzer* dalam Pembelajaran Mufradat Pada Siswa Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi *Quizwhizzer* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 1–9.  
<https://doi.org/https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/14220>
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Quizwhizzer* Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. CJPE: Cokroaminoto *Jurnal of Primary Education*, 5(1), 104–110.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>
- Tamsil, I. M. (2020). Analisis Metode Card Sort Dalam Pembelajaran Mufradat Berbasis Pendekatan Kognitif. *Lughawiyah*, 2(1), 46–55.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31958/lughawiyah.v2i1.1783>
- Utami, R. L. (2020). Desain Kurikulum Bahasa Arab di Indonesia. *El-Ibtikar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9, 108–124.  
<https://doi.org/https://badge.dimensions.ai/details/doi/10.24235/ibtikar.v9i1.6235?domain=https://www.syekhnrjati.ac.id>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 3635–3645.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wahyuningsih, F., Woroharsi, D., Saksono, L., & Samsul, S. I. (2021). *Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. Advances in Engineering Research*, 209, 148–152.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.2991/aer.k.211215.028>
- Yulianti, E., & Utami, R. D. (2024). Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *FONDATIA*, 8(2), 140–153.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4674>
- Zahirah, N. (2023). Penerapan Media Gambar Seri Untuk Peningkatan Penguasaan Mufradat (Kosakata) Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Mts. Muhammadiyah Julubori Kabupaten Gowa [Skripsi]. Universitas Negeri Makassar.